

# Dokumentation – Ratespiel

## Vorwort

Das Programm wurde objektorientiert in Java geschrieben. Im Anhang befindet sich auch das UML-Diagramm.

## Objektorientierter Aufbau

Das Spiel beginnt in der Main-Methode. Die eigentliche Spiellogik befindet sich in der Game-Klasse. Im Konstrukt der Game-Klasse wird ein PlayerManager Objekt initialisiert, dem über die addPlayer Methode zwei Spieler hinzugefügt werden. Gleich darauf werden die Fragen aus der Datei „question.txt“ geladen. Dafür wird eine QuestionManager Objekt über die QuestionManagerFactory-Klasse erzeugt. Dieser sorgt dafür, dass zufällige Fragen nicht doppelt ausgewählt werden. Nachdem der Konstrukt endet, wird die Methode playGame ausgeführt. Hier wird über die Methode takeTurn die Frage angezeigt und das Textfeld geöffnet. Nach den 5 Fragen wird die Methode showResults, die dann wiederum die Methode showScoreboard aufruft. Hier wird ein Scoreboard, welches sich aus ScoreboardEntry Objekten zusammensetzt, erzeugt, dass dann zuerst die aktuelle Top 5 über den Spielstand lädt. Das Scoreboard wird im „Home“ Ordner des Nutzers gespeichert.

## Funktionaler Aufbau

Am Anfang des Programms wird man aufgefordert die Namen der beiden Spieler einzugeben. Mit einem Klick auf den Button „Weiter“ werden beide Spieler abwechselnd befragt. Nach dem Eingeben der Antwort kann man durch das Drücken von Enter diese bestätigen. Auch der zweite Spieler ist dann am Zug. Nach 5 Fragen wird der Gewinner und der Verlierer zusammen mit der Punktzahl angezeigt. Danach bekommt man die ewige Top 5 angezeigt. Nach dieser bekommt man mit einer Dialogbox die Option eine neue Runde zu spielen.